[GUÍA PARA EL RECONOCIMIENTO DEL BARRIO OBRERO COMO PATRIMONIO CULTURAL DEL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI A TRAVÉS DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA EDUCACIÓN](http://mafesama2009-lasargentinasdecali.blogspot.com/2011/08/guia-para-el-reconocimiento-del-barrio.html)

María Fernanda Saldarriaga Marulanda

Gloria Patricia Mondragón

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

CALI 2011

[GUÍA MULTIMEDIAL PARA EL RECONOCIMIENTO DEL BARRIO OBRERO COMO PATRIMONIO CULTURAL DEL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI.](http://mafesama2009-lasargentinasdecali.blogspot.com/2011/08/guia-para-el-reconocimiento-del-barrio.html)

María Fernanda Saldarriaga Marulanda

Gloria Patricia Mondragón

Asesor

Ing. Lucero Muñoz Garzón

Mg Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

CALI 2011

CONTENIDO

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_PROBLEMA

1.1\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ PLANTEAMIENTO

1.2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ FORMULACION

1.3 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ANTECEDENTES

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_JUSTIFICACIÓN
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_OBJETIVOS

3.1\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ OBJETIVO GENERAL

3.2\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ OBJETIVO ESPECÍFICO

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_MARCO DE REFERENCIA

* 1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_MARCO CONTEXTUAL
  2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_MARCO TEORICO

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_DISEÑO METODOLOGICO
   1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_TIPO DE INVESTIGACIÓN
   2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_INVESTIGACIÓN-ACCIÓN
   3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_POBLACIÓN Y MUESTRA
   4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_INSTRUMENTOS
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_PROPUESTA
   1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_TITULO
   2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_OBJETIVOS
   3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_DESCRIPCIÓN
   4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_METODOLOGÍA DE DESARROLLO
3. PROBLEMA
   1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La Institución Educativa República de Argentina se encuentra ubicada en el barrio obrero, siendo éste uno de los sectores más tradicionales de la ciudad por su antigüedad y sus tradiciones que se remontan al desarrollo económico y cultural de Cali; se ha observado que la comunidad no reconocen ni comprenden el valor histórico que para el municipio tiene el barrio que habitan. Las docentes deciden entonces diseñar una herramienta multimedia con fines educativos para que las personas se incluyan como miembros activos de su comunidad, reconociendo y cuidando el barrio obrero como patrimonio cultural, además como, cuna de deportistas, políticos, periodistas y uno de los sitios donde llegó y se difundió la salsa en Cali.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr el reconocimiento del barrio obrero como patrimonio cultural del municipio de Santiago de Cali a través de una herramienta multimedia para educación?

1.3 ANTECEDENTES

La institución Educativa Republica de Argentina se encuentra ubicada en el barrio obrero, siendo éste uno de los sectores más tradicionales de la ciudad por su antigüedad y sus tradiciones que se remontan al desarrollo económico y cultural de Cali; por lo anterior el presente trabajo le permitirá a los estudiantes unos escenarios de aprendizaje propicios para el abordaje de la historia y la memoria donde se incluyan como miembros activos de una comunidad, reconociendo su barrio como patrimonio cultural, además como, cuna de deportistas, políticos, periodistas y uno de los sitios donde llegó y se difundió la salsa en Cali.

1. JUSTIFICACIÓN

Las docentes del área de sociales María Fernanda Saldarriaga Marulanda y Gloria Patricia Mondragón de la Institución Educativa Republica de Argentina ,ubicada en el sector del barrio obrero hemos venido observando a través de nuestros años de experiencia en esta institución que los estudiantes carecen de sentido de pertenencia, falta de sensibilización por su entorno, autoestima baja, no tienen un proyecto de vida definido por lo cual esto se refleja en la falta de conocimiento de la historia del barrio Obrero , es por esto que escogimos este proyecto de investigación aplicando una herramienta multimedia , para que se convierta en un software educativo para la institución y toda la comunidad del barrio obrero.

1. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

* Potenciar la sensibilización de la comunidad del barrio Obrero a través de una herramienta multimedia.
* Diseñar y aplicar un software educativo a través de una herramienta multimedia

3.2 OBJETIVO ESPECIFICO

* Motivar a los estudiantes en la sensibilización de la importancia del reconocimiento del barrio Obrero como patrimonio cultural de la ciudad de Cali.
* Desarrollar y aplicar una herramienta multimedia para socializar a toda la comunidad del barrio Obrero sobre la importancia de este como patrimonio cultural de la ciudad.

1. MARCO DE REFERENCIA

En los años de experiencia de la docencia en la Institución Educativa Republica de Argentina ubicada en el barrio Obrero sector central de Cali, hemos observado que nuestros estudiantes no tienen sentido de pertenencia hacia su barrio, esto se refleja en la formación que ellos reciben de sus padres y en la falta de conocimiento sobre el origen de su barrio por lo cual consideramos importante el desarrollar una herramienta multimedia para dar a conocer la problemática social, cultural y educativa del barrio y sobre todo que ellos reconozcan la importancia de su barrio como patrimonio cultural de la ciudad de Cali, ya que fue cuna de tradiciones y costumbres donde la salsa hace parte de su pasado y presente pues hace poco en la ciudad de Cali se celebró el festival mundial de la salsa. También ha sido cuna de personajes destacados en el deporte y la cultura.

4.1 MARCO CONTEXTUAL

El barrio Obrero está localizado en la comuna 9, en el sector central de Cali en uno de los sectores más antiguos y populares de la ciudad en donde se mantienen aún vigentes tradiciones y costumbres. Se caracteriza por ser una zona industrial y comercial predominando las empresas de calzado, confección, ebanistería, modistería, cerrajería y restaurantes. Las empresas más comunes son de tipo familiar, donde se pernocta y se trabaja bajo una misma vivienda, predomina la economía informal que se instala alrededor de la economía formal.

4.2 MARCO TEORICO

Elaboración de una herramienta multimedia en la que los estudiantes puedan construir su propio conocimiento de manera que sea más fácil transferir y retener información por iniciativa propia.

Se pretende que esta herramienta multimedia se convierta en un trabajo colaborativo construyendo herramientas cognitivas y ambientes de aprendizaje para que sean los mismos estudiantes y la comunidad en general del barrio Obrero quienes expresen sus ideas analizando situaciones reales buscando y aplicando información de diversas fuentes para concientizarlos de la importancia del conocimiento histórico de su barrio, lo que ha sido y lo que es como patrimonio cultural de la ciudad.

1. DISEÑO METODOLOGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se trata de un proyecto de investigación que lleva a la producción de una herramienta multimedia para adquirir nuevos conocimientos en cultura, valores y educación sobre su propio origen (barrio Obrero) y faciliten la implementación de innovaciones educativas.

Se pretende que los estudiantes construyan estrategias o competencias teniendo como base la problemática social, cultural y educativa del sector.

5.2 INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

* Establecer el problema sobre la falta de conocimiento y de reconocimiento sobre la importancia del barrio Obrero como patrimonio cultural de la ciudad.
* Se plantea la construcción de una herramienta multimedia convirtiéndose en un trabajo colaborativo para solucionar la falta de sensibilización y autoestima baja de la comunidad del barrio Obrero.
* Socializar y validar los alcances del desarrollo de transferencias de conocimientos a través de una herramienta multimedia, para observar el impacto, el alcance y los beneficios a toda la comunidad.
* Trabajar en equipo en la realización de este proyecto de investigación.

5.3 POBLACION Y MUESTRA

Este proyecto va dirigido a todo el sector del barrio Obrero, localizada en el sector central de Cali, como uno de los sectores más antiguos y populares de la ciudad, donde se encuentran todavía tradiciones y costumbres, la mayor parte de la población es del valle del Cauca, los demás vienen de diferentes partes del país, aumentando el fenómeno del inquilinato.

La comuna 9 se caracteriza por ser zona industrial y comercial, predominando Las empresas de calzado, ebanistería, modistería, cerrajería, confección etc.- También es de resaltar la comunidad educativa de la institución REPUBLICA DE ARGENTINA, del barrio Obrero.

* 1. INSTRUMENTOS

En este proyecto utilizamos encuestas de análisis, para recoger la información sobre los principales problemas del sector del barrio obrero, que conllevan a la falta de sentido de pertenencia, al amor y al cuidado por el entorno a la baja autoestima y a la falta de conocimiento sobre la historia y el origen de la importancia del barrio obrero como patrimonio cultural de la ciudad de Cali.

ANALISIS DE RESULTADOS (EN PROCESO)

6. PROPUESTA.

6.1. TITULO:

AMEMOS NUESTRO BARRIO.

6.2. OBJETIVOS:

Utilizar las herramientas multimedia como un medio de sensibilización de la conservación del patrimonio cultural de la comunidad del barrio obrero.

6.3. DESCRIPCION:

Utilizando herramientas tecnológicas como: videos, textos, sonidos e imágenes impactantes dar a conocer la problemática social, cultural y educativa del barrio para fomentar en la comunidad la conservación de sus espacios públicos y les de la importancia que tienen como patrimonio cultural de la ciudad.

* 1. METODOLOGIA DE DESARROLLO:

Fase 1- 6.4.1. Identificación de necesidades de aprendizaje.

Se observa la falta de conocimiento de la comunidad en temas relacionados con la ubicación geográfica, La historia, personajes destacados y prácticas culturales tradicionales del barrio obrero, lo cual se refleja en la falta de cuidado y de conservación de sus espacios públicos.

Fase 2- 6.4.2. Perfil del grupo destinatario:

Este proyecto va dirigido a toda la comunidad del barrio obrero, ubicado en el centro de Cali los cuales son de bajos recursos y en su gran mayoría se dedican a actividades como el comercio, microempresas de zapatería, mecánica, y un gran grupo hacen parte de la comunidad educativa de la institución República de Argentina.

Fase 3- 6.4.3. Propuesta inicial de objetivos y contenido:

A través de ovas, herramientas colaborativas, elaborar material didáctico que sirva de apoyo en la sensibilización sobre la conservación y el buen uso de los espacios públicos en especial los de su barrio; esta herramienta debe incluir temas como:

-Ubicación geográfica del barrio obrero.

-Descripción histórica del barrio.

-Recuento histórico sobre las principales manifestaciones culturales en especial el inicio de la salsa en Cali y su apropiación en la cultura caleña.

-Imágenes del antes y el hoy del barrio resaltando el deterioro físico-ambiental en el que se encuentra actualmente.

-Compartir a la comunidad elementos sobre el buen uso cuidado de los espacios públicos.

Fase 4- 6.4.4. Selección del medio en que se presentarán los contenidos:

Por medio de una aplicación multimedia con un personaje animado se hará todo el recorrido sobre las temáticas propuestas, en el cuál se dará a conocer los contenidos del proyecto. Compartiendo esta información a la comunidad en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Fase 5- 6.4.5. Producción del material:

Para la producción del material del presente proyecto se deben tener en cuenta:

A-Recursos educativos digitales (archivos).

B-Modelo instruccional teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

* Aspecto pedagógico
* Aspectos didácticos curriculares
* Aspectos técnicos estéticos
* Aspectos funcionales.

La herramienta multimedia diseñada para este proyecto debe ser utilizable y reutilizable en los diversos contextos donde se le requiera

Fase 6- 6.4.6. Evaluación de los materiales:

Para evaluar el material diseñado se observará el nivel de aceptación en la comunidad a través de las visitas en el ambiente virtual donde se cuelgue y también con la fluidez en que los usuarios hagan uso de esta herramienta con el análisis de un cuestionario que se anexa al final de la propuesta.